

**UPAYA PENINGKATAN KEMAMPUAN KOGNITIF  
ANAK MELALUI PERMAINAN KARTU ANGKA  
DAN GAMBAR DI TK ABA TLOBONG I  
KELAS B TAHUN AJARAN 2012/2013**

**NASKAH PUBLIKASI**



Oleh

**Sih Sugiyanti**  
NIM A53B090205

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA**

**2013**

## **ABSTRAK**

### **UPAYA PENINGKATAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK MELALUI PERMAINAN KARTU ANGKA DAN GAMBAR DI TK ABA TLOBONG I KELAS B TAHUN AJARAN 2012/2013**

**Sih Sugiyanti, A.53B090205, Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini  
Falkutas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah  
Surakarta, 2013, 91 Halaman**

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini bertujuan (1) Mendeskripsikan peningkatan kemampuan kognitif anak melalui permainan kartu angka dan gambar kelas B di TK ABA Tlobong I (2) mendeskripsikan peningkatan proses pembelajaran dalam kemampuan kognitif anak melalui permainan kartu angka dan gambar kelas B di TK ABA Tlobong I. Subjek dalam penelitian ini adalah anak didik kelompok B di TK ABA Tlobong I tahun ajaran 2012/2013. Penelitian ini bersifat kolaboratif antara peneliti dan gurukelas. Data yang digunakan untuk mengetahui peningkatan kemampuan kognitif anak maupun untuk mengetahui proses pembelajaran melalui permainan kartu angka dan gambar dikumpulkan melalui observasi dan catatan lapangan. Teknik analisis data menggunakan deskriptif kualitatif dengan analisis interaktif berdasarkan hasil observasi kegiatan pembelajaran maupun dari hasil tindakan yang telah dilakukan. Hasil penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan kemampuan kognitif anak secara berarti dalam proses pembelajaran melalui permainan kartu angka. Berdasarkan hal tersebut dapat dilihat dari kemampuan anak yang meliputi dua indikator yaitu Membilang/menyebutkan urutan bilangan dari 1-10, membilang dengan menunjuk benda sampai 10, menunjuk urutan benda untuk bilangan sampai 10, menghubungkan/ memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda sampai 10. Sebelum dilakukan tindakan nilai kemampuan kognitif anak 48,14% , setelah dilakukan tindakan pada siklus I meningkat menjadi 62,65%, pada siklus II meningkat menjadi 72,21%, dan diakhir tindakan yaitu pada siklus III meningkat menjadi 83,02%. Penelitian ini menyimpulkan bahwa penerapan permainan kartu angka dan gambar dalam pembelajaran di TK dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak.

Kata kunci : kemampuan kognitif, permainan kartu angka dan gambar.

**NASKAH PUBLIKASI**

**UPAYA PENINGKATAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK  
MELALUI PERMAINAN KARTU ANGKA DAN GAMBAR  
DI TK ABA TLOBONG I KELAS B TAHUN AJARAN  
2012/2013**

Telah di setujui oleh :

Pembimbing

A handwritten signature in purple ink, appearing to read 'Yakub Nasucha', with a long horizontal stroke extending to the right.

**Drs. Yakub Nasucha, M.Hum**

**PROGRAM STUDI PG PENDIDIKAN ANAK USIA DINI  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA  
2013**

## **BAB I PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Anak Usia Dini merupakan masa keemasan (*the golden years*) yaitu masa dimana anak mulai peka/sensitif untuk menerima berbagai rangsangan. Masa peka pada masing-masing anak berbeda, seiring dengan laju pertumbuhan dan perkembangan anak secara individual. Masa peka adalah masa terjadinya kematangan fungsi fisik dan psikis yang siap merespon stimulasi yang diberikan oleh lingkungan. Masa ini juga merupakan masa peletak dasar untuk mengembangkan kemampuan kognitif, motorik, bahasa, sosio emosional, agama dan moral.

Salah satu perkembangan anak usia dini adalah perkembangan kognitif. Teori perkembangan kognitif menyatakan bahwa pertumbuhan mental individu adalah bagian terpenting dalam perkembangan anak. Anak yang aspek kognitifnya berkembang baik, akan dapat mengembangkan proses berpikir, merespon objek di lingkungannya dan merefleksikan pengalamannya.

Prestasi ataupun pencapaian kemampuan materi bidang kognitif di kelas B TK ABA Tlobong I saat ini belum tuntas. Sebagai seorang pendidik menghadapi masalah tersebut perlu lebih memperhatikan mereka. Bagaimana cara membantu mereka untuk dapat menguasai materi kemampuan kognitif. Penggunaan metode yang tepat akan membantu mengembangkan kemampuan kognitif anak dengan baik (Masitoh, dkk, 2005:5.13). Metode yang dapat dilakukan adalah dengan menggunakan kartu angka dan gambar untuk meningkatkan mengenal konsep bilangan, karena dengan adanya gambar yang berwarna-warni akan membuat anak tertarik dalam mengenal konsep bilangan, selain itu anak tidak jenuh terhadap proses pembelajaran terutama dalam mengenalkan konsep bilangan.

Berdasarkan uraian di atas, maka penulis berkeinginan melakukan penelitian tentang masalah pengaruh kemampuan kognitif anak dalam proses

pembelajaran, dengan judul penelitian. “Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Permainan Kartu Angka Dan Gambar Siswa Kelas B Di TK ABA Tlobong I Tahun Ajaran 2012/2013”.

## **B. Tujuan Penelitian**

Berkaitan dengan rumusan masalah dalam penelitian ini, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Mendeskripsikan peningkatan kemampuan kognitif anak melalui permainan kartu angka dan gambar kelas B di TK ABA Tlobong I
2. Mendeskripsikan peningkatan proses pembelajaran dalam kemampuan kognitif anak melalui permainan kartu angka dan gambar kelas B di TK ABA Tlobong I.

## BAB II METODE PENELITIAN

### A. Setting Penelitian

#### 1. Tempat penelitian

Tempat yang digunakan sebagai penelitian mengenai penerapan permainan kartu angka dan gambar sebagai usaha meningkatkan kemampuan kognitif anak di TK ABA Tlobong I.

#### 2. Waktu penelitian

Waktu penelitian ini direncanakan akan dilaksanakan pada tahun ajaran 2012/2013. Adapun tahap-tahapnya sebagai berikut :

Waktu penelitian

NO	WAKTU TAHAP	WAKTU PENELITIAN															
		JANUARI				FEBRUARI				MARET				APRIL			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	PERSIAPAN																
2	PELAKSANAAN																
3	ANALISIS DATA																
4	LAPORAN																

### B. Jenis Penelitian

Penelitian ini termasuk penelitian tindakan kelas (PTK) atau *Classroom Action Research* (CAR). Penelitian ini dilakukan secara kolaboratif antara guru kelas B dan peneliti. Pelaksana tindakan penelitian adalah guru kelas B, berdasarkan perencanaan yang telah dibuat, guru melaksanakan tindakan pembelajaran dengan menggunakan metode bermain katu angka dan gambar. Pengamatan selama tindakan penelitian dilakukan oleh peneliti. Reflektif dilakukan peneliti bersama guru mata. Kegiatan ini berdiskusi untuk mencari makna, menerangkan, dan menyimpulkan hasil tindakan yang dilakukan.

### C. Subjek Penelitian

Dalam penelitian ini yang bertindak sebagai subyek yang memberi tindakan kelas adalah guru. Siswa kelompok B sebagai subyek penelitian yang menerima tindakan. Peneliti bertindak sebagai observer yang mendiagnosis, membuat konsep dan merancang tindakan bersama guru TK ABA Tlobong I.

#### **D. Metode Pengumpulan Data**

##### **1. Metode Pokok**

Metode pokok yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode observasi. Observasi dilakukan di kelas yang menjadi sampel untuk mendapatkan gambaran secara langsung tentang kegiatan belajar di kelas. Dengan observasi, peneliti dapat mengetahui kemampuan kognitif anak selama proses belajar mengajar berlangsung. Peneliti melaksanakan kegiatan observasi sesuai dengan pedoman observasi yang telah ditetapkan.

##### **2. Metode Bantu**

###### **a. Metode Catatan Lapangan**

Catatan lapangan digunakan untuk mencatat temuan selama pembelajaran yang diperoleh peneliti yang tidak teramati dalam lembar observasi. Bentuk temuan ini berupa aktivitas anak dan permasalahan yang dihadapi selama pelaksanaan kegiatan bermain kartu angka dan gambar.

###### **b. Metode dokumentasi**

Metode dokumentasi ini digunakan sebagai bukti peristiwa dalam proses pembelajaran. Dokumentasi digunakan untuk merekam kegiatan-kegiatan selama proses pembelajaran berlangsung. Dokumentasi dalam penelitian ini berisi aktivitas-aktivitas yang dilakukan oleh siswa dan guru selama proses pembelajaran.

#### **E. Teknik Analisis Data**

Analisis pencarian fakta merupakan teknik untuk menganalisis pencarian data hasil penelitian untuk membuktikan hipotesis yang telah dirumuskan. Pada penelitian tindakan kelas ini digunakan analisis berdasarkan hasil observasi kegiatan pembelajaran maupun dari hasil tindakan yang telah dilakukan. Analisis pencarian data dari hasil observasi terhadap guru sebagai pelaksana kegiatan pembelajaran dilakukan untuk melakukan refleksi agar peneliti dapat menentukan tindakan yang akan diambil pada siklus berikutnya.

Analisis pencarian data terhadap anak dilakukan beberapa tahap sebagai berikut :

1. Membuat skoring hasil anak.
2. Membuat tabulasi skor observasi kemampuan kognitif melalui permainan kartu angka dan gambar yang terdiri dari nomor, nama anak, butir amatan, jumlah skor.
3. Menjumlahkan skor yang dicapai setiap anak pada setiap butir amatan.
4. Menghitung prosentase kemampuan kognitif setiap anak dengan cara sebagai berikut :
  - a. Prosentase pencapaian kemampuan
$$\frac{\text{jumlah skor yang dapat dicapai tiap anak}}{\text{jumlah skor maksimum}} \times 100\%$$
  - b. Skor maksimum = skor maksimum butir amatan x jumlah butir amatan
  - c. Hasil prosentase diisikan pada tabel tabulasi pada kolom %
5. Menghitung rata-rata prosentase pencapaian kognitif
6. Rata-rata prosentase pencapaian dibandingkan dengan indikator pencapaian setiap siklus.

Penelitian ini akan berhasil jika anak sudah mampu mencapai rata-rata prosentase yang telah ditentukan pada setiap siklusnya. Adapun data pelaksanaan pembelajaran melalui permainan kartu angka dan gambar.



### **BAB III**

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Hasil penelitian dan pembahasan berisi tentang uraian dan penjelasan mengenai hasil penelitian kelas yang telah dilakukan oleh peneliti bekerjasama dengan guru. Beberapa hal yang dijelaskan dalam pembahasan adalah sesuatu yang berkaitan dengan permasalahan penelitian dan hipotesis tindakan. Selama proses penelitian, tindakan yang dilakukan oleh guru pada proses pembelajaran di kelas adalah berupaya untuk meningkatkan kemampuan kognitif dalam mengenal bilangan melalui media kartu angka dan gambar.

Berdasarkan evaluasi hasil belajar, observasi, refleksi diperoleh hasil yang secara ringkas dapat dilihat pada tabel berikut :

Rincian Pelaksanaan Upaya Meningkatkan Kemampuan Kognitif  
Melalui Permainan Kartu Angka dan Gambar

Aspek	Pra siklus	Siklus I	Siklus II	Siklus III
Hasil observasi pembelajaran		Awalnya anak tertarik, namun karena penjelasan guru tentang cara bermain kartu angka dan gambar kurang jelas, maka banyak anak kesulitan bermain kartu angka dan gambar, anak yang bisa membutuhkan waktu yang lama	Penjelasan dengan menggunakan bahasa yang sederhana dan mudah dipahami anak, member perhatian yang lebih pada anak yang bermain kartu angka dan gambar dalam waktu yang lama, kesulitan bermain kartu angka dan gambar teratasi, sudah banyak anak	Agar tidak bosan dan jenuh kegiatan bervariasi dan bentuk perlombaan berjalan cepat menuju meja bermain kartu angka dan gambar, anak terlihat semangat dan antusias karena ingin jadi pemenang. Anak lebih termotivasi

			yang dapat bermain kartu angka dan gambar, namun anak terlihat bosan dan jenuh	sehingga dapat menyelesaikan dengan waktu yang lebih cepat
refleksi		Anak-anak sangat antusias namun anak yang terlebih dahulu selesai mengganggu anak yang belum selesai karena tidak ada kegiatan lain	Dengan diberikan kegiatan lain anak lebih terkendal namun masih beberapa anak yang kurang konsentrasi dan kurang bersemangat	Agar lebih bersemangat anak diajak lomba. Berdasarkan pengamatan kemampuan kognitif dalam mengenal konsep bilangan anak meningkat dengan baik
Prosentase kemampuan yang dicapai	48,26%	62,67%	72,39%	83,15%
Kemampuan indikator yang dicapai	-	60%	70%	80%

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui kemampuan kognitif khususnya dalam mengenal konsep bilangan anak sebelum tindakan sampai siklus III menunjukkan peningkatan. Metode bermain kartu angka dan gambar dapat meningkatkan kemampuan kognitif khususnya dalam mengenal konsep bilangan karena dengan bermain kartu angka dan gambar anak akan terlatih berfikir memecahkan masalah bagaimana mengurutkan bilangan, menghitung gambar,

mencari lambang bilangan yang sesuai dengan gambar, memasangkan lambang bilangan sesuai gambar sehingga otak anak akan terasah pengetahuannya tentang konsep bilangan.

Adapun peningkatan di setiap siklus tidak menunjukkan kestabilan. Prosentase peningkatan sebelum tindakan sampai dengan siklus III peningkatannya mencapai 34,89%. Dari siklus I sampai siklus II peningkatan mencapai 9,72% dan dari siklus II sampai siklus III peningkatannya mencapai 10,76%. Peningkatan dari siklus I ke siklus II menurun karena anak merasa bosan dan jenuh dengan kegiatan pembelajaran dibandingkan dengan siklus II ke siklus III, hal ini disebabkan karena pada siklus III kegiatan yang dilakukan variasi yaitu dengan perlombaan sehingga anak lebih antusias.

Berdasarkan hasil observasi diketahui pula bahwa kemampuan kognitif khususnya dalam mengenal konsep bilangan anak tidak merata. Hal ini disebabkan karena kemampuan, karakteristik dan daya serap anak berbeda-beda yang disebabkan dari banyak faktor yang mempengaruhinya. Secara rinci dapat dilihat pada table berikut :

Perbandingan Pencapaian Prosentase Kemampuan Kognitif Per Siklus

No	Nama	Perbandingan			
		Pra siklus	Siklus I	Siklus II	Siklus III
1	Adrian	59,37%	68,75%	75%	81,25%
2	Azka	56,25%	65,62%	71,87%	81,25%
3	Clara	53,12%	65,62%	75%	87,50%
4	Destian	53,12%	62,5%	71,87%	84,37%
5	Iqbal	40,62%	62,5%	68,75%	81,25%
6	Lutfiandra	40,62%	56,25%	65,62%	78,12%
7	Nadzifa	46,87%	59,37%	75%	87,50%
8	Naswa	62,5%	71,87%	78,12%	87,50%
9	Nindia	59,37%	71,87%	81,25%	90,62%
10	Prayoga	56,25%	65,62%	75%	81,25%
11	Windi	75%	81,25%	87,5%	93,75%
12	Yoga	25%	56,25%	68,75%	84,37%
13	Efan	43,75%	59,37%	71,87%	84,37%

14	Aldo	40,62%	56,25%	68,75%	78,12%
15	Saktian	40,62%	56,25%	71,87%	81,25%
16	Dito	34,37%	53,12%	65,62%	75%
17	Adzra	56,25%	62,5%	68,75%	81,25%
18	Bima	25%	53,12%	62,5%	78,12%

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa ada beberapa anak yang prosentasenya masih di bawah target yang diterapkan peneliti. Pada siklus I peneliti menargetkan pencapaian  $\geq 60\%$ , namun dari pelaksanaan siklus I ini kemampuan anak masih ada yang prosentasenya  $\leq 60\%$ . pada siklus II terdapat 7 anak yang belum mencapai prosentase pencapaian  $\geq 70\%$  dari yang ditargetkan peneliti. Pada siklus III ada 4 anak yang prosentasenya masih di bawah 80% dari yang ditargetkan peneliti. Anak nomor 6, 14, 16 dan 18 setiap siklus belum mencapai indikator yang ditargetkan peneliti, hal ini disebabkan karena kedua anak ini suka bicara sendiri, tidak bisa diam, suka mengganggu teman dan kurang berkonsentrasi sehingga membutuhkan perhatian yang lebih. Anak nomor 6, 14 dan 18 kurang konsentrasi, perhatiannya mudah beralih dan anak nomor 16 termasuk anak hiperaktif, asyik bicara sendiri, tidak bisa diam dan suka mengganggu teman. Namun jika dilihat prosentase anak dari pra siklus sampai siklus III kemampuan anak selalu meningkat.

Adapun butir amatan yang sulit dicapai anak dapat dilihat pada analisa pencapaian skor tiap butir amatan pada tabel berikut :

#### Analisa Pencapaian Skor Setiap Butir Amatan Yang Dicapai Anak

No	Tindakan	Butir Amatan							
		1	2	3	4	5	6	7	8
1	Pra siklus	45	41	38	36	28	29	35	26
2	Siklus I	57	53	48	46	37	40	43	37
3	Siklus II	58	55	54	54	48	52	53	43
4	Siklus III	63	58	61	59	57	59	59	63

Beberapa butir amatan yang mudah dipahami anak antara lain dapat mencari lambang bilangan dan mengurutkan bilangan. Hal ini disebabkan pengenalan

bilangan tentang lambang bilangan dan mengurutkan bilangan sudah sering anak hafal akan bilangan.

Beberapa butir amatan yang sulit dicapai anak pada siklus I yaitu mengurut gambar dan memasangkan lambang bilangan sesuai gambar. Hal tersebut disebabkan konsentrasi anak yang berkurang karena melihat teman yang lain sudah ada yang selesai sehingga anak terburu-buru dan kurang teliti dalam mengurutkan gambar, akhirnya tidak cepat selesai.

Pada siklus II, anak yang telah selesai diberikan kegiatan lain dan anak yang memerlukan waktu yang lama diberi pijakan dan perhatian lebih sehingga anak yang belum selesai tidak terganggu konsentrasinya dan tidak takut ketinggalan karena anak yang lain masih kegiatan dan tidak terburu-buru.

Pada siklus III, setelah guru menjelaskan urutan gambar dan anak agak hafal urutan gambar maka anak dapat memahami urutan gambar dan menunjukkan urutan gambar.

## **BAB V**

### **SIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan melalui beberapa tindakan dari siklus I, II dan III serta dari hasil seluruh pembahasan dan analisis yang telah dilaksanakan dapat ditarik simpulan bahwa kemampuan kognitif merupakan suatu proses berfikir yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa dalam kehidupan sehari-hari untuk mencapai tujuan. Kemampuan kognitif khususnya dalam mengenal konsep bilangan dipengaruhi beberapa faktor, salah satunya yaitu metode. Salah satu metode yang bisa meningkatkan kemampuan kognitif khususnya dalam mengenal konsep bilangan anak adalah bermain kartu angka dan gambar.

Berdasarkan hasil penelitian dapat diketahui bahwa bermain kartu angka dan gambar dapat meningkatkan kemampuan kognitif dalam mengenal konsep bilangan anak. Hal ini dapat ditunjukkan adanya peningkatan rata-rata prosentase kemampuan kognitif dalam mengenal konsep bilangan anak sebelum tindakan sampai siklus III, yakni pada saat pra siklus 48,14%, siklus I 62,65%, siklus II 72,21% dan siklus III 83,02%.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut maka hipotesis yang mengatakan bahwa melalui bermain kartu angka dan gambar dapat meningkatkan kemampuan kognitif dalam mengenal konsep bilangan anak kelompok B di TK ABA Tlobong I tahun ajaran 2012/2013 dapat diterima kebenarannya.

Dengan demikian bermain kartu angka dan gambar dapat meningkatkan kemampuan kognitif dalam mengenal konsep bilangan pada anak kelompok B di TK ABA Tlobong I tahun ajaran 2012/2013.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aqib, Zainal. 2009. *Belajar dan Pembelajaran di Taman Kanak-kanak*. Bandung: CV Yrama.
- Aqib, Zainal dkk. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Yrama Widya
- Azhar Arsyad. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Depdiknas. 2006. *Pedoman Pembelajaran di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Ditjen Mandiknas.
- Hurlock, 1999. *Psikologi Perkembangan (terjemahan)*, dalam Susanto 2011, *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta : Kencana Prenada Media Group.
- Hurlock, 1978. *Perkembangan Anak (terjemahan)*, dalam Susanto 2011, *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta : Kencana Prenada Media Group
- Mohammad Asrori. 2007. *Psikologi Pembelajaran*. Bandung : CV Wacana prima.
- Mundilarto, Rustam. 2004. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Depdiknas
- Muskibin, Imam. 2010. *Buku Pintar PAUD*. Jogjakarta: Laksana
- Nasucha, Yakub dkk. 2012. *Bahasa Indonesia untuk penulisan karya tulis ilmiah*. Surakarta : Media Perkasa.
- Rahman, 2002. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini* dalam Susanto 2011, *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta : Kencana Prenada Media Group.
- Rasiman. 2005. *Pendidikan Matematika – FMIPA*. Semarang: IKIP PGRI
- Sujiono dkk, 2010. *Metode Pengembangan Kognitif*. Jakarta : Universitas Terbuka